MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Advance está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

ESTA CASSETE DE JOGO INCLUI UM MODO MULTIJOGADOR QUE REQUER UM CABO GAME LINK™ DO GAME BOY ADVANCE.

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 2 anos** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 5800.**

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A.**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.

Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

TABELA DE CONTEUDOS

ALQUIMIA - O poder para manipular o caminho da realidade - foi selado durante gerações. Esta ciência da idade média tem sido escondida no Santuário do Sol e protegida por uma pequena vila chamada Vale, que se encontra na base do Mt. Aleph, casa do Santuário do Sol.

No entanto, agora essa barreira foi quebrada, e as estrelas elementares, as jóias que conduzem o poder da Alquimia, foram roubadas.

Algumas histórias contam que o mestre da Alquimia não tem limites nos seus poderes e que pode obter tudo aquilo que o seu coração desejar. Utilizando as quatro jóias, alguém está a tentar acender os Faróis Elementares e assim soltar o poder da Alquimia sobre o mundo de Weyard. Os Faróis da Terra e da Água já foram acessos. Agora, uma grande aventura em busca dos últimos dois Faróis está prestes a começar!

DOMINAR OS CONTROLOS

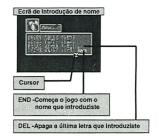
O COMEÇO DA AVENTURA

Introduz a cassete de jogo Golden Sun™ The Lost Age no teu Game Boy Advance™ e liga-o (ON). Quando o Ecrã de Título aparecer, pressiona START para exibir o menu principal.

Ecrã de Título

A PRIMEIRA VEZ QUE JOGAS

Depois do **Ecrã de Título**, o **Ecrã de Introdução de Nome** vai automaticamente aparecer. Move o cursor com + Controlo para seleccionar letras e pressiona o Botão A para as introduzires. Se quiseres eliminar letras, pressiona o Botão B ou escolhe DEL (Apagar) no lado direito do ecrã. Depois de introduzires o nome da personagem, escolhe END (Finalizar) no lado direito do ecrã e pressiona o Botão A para confirmar. De seguida é-te perguntado se queres transferir os dados do Golden Sun.

Ecrã de Introdução de nome

COMEÇAR UM JOGO GRAVADO

Se já tens dados de jogo gravados, o **Menu Start** aparece depois de pressionares o START no **Ecrã de Título**. Se gravares um jogo completo, não vais poder continuar esse jogo. Só a opção ERASE (Eliminar) e BATTLE (Batalha) é que estarão disponíveis no **Menu Start**.

Menu Start

TRANSFERIR DADOS DO GOLDEN SUN

Quando começas um novo jogo, podes transferir os dados do Golden Sun original para o teu Golden Sun The Lost Age. Primeiro, tens que activar a opção SEND do teu Golden Sun original.

A PRIMEIRA VEZ QUE JOGAS

Segue as instruções a partir do Ecrã **de Título do Golden Sun.**	Mantém pressionado esquerda no +Controlo e o Botão R. Depois pressiona START para fazer aparecer a opção SEND.
Selecciona SEND e pressiona o Botão A para ir ao **Ecrã de Selecção de Ficheiro.**	A opção SEND não aparece se não tiveres dados para transferir.
Selecciona o ficheiro de dados que queres transferir e pressiona o Botão A para ir ao **Ecrã de Método de Transferência.** A partir deste ecrã, podes escolher entre o método de palavra passe (PASSWORD) ou pelo Cabo Link (CABLE).	Consulta os capítulos seguintes para obter mais detalhes sobre as transferências.

TRANSFERÊNCIA DE PALAVRA-PASSE

NO GOLDEN SUN

1. Exibe o menu usando o método explicado anteriormente. Selecciona PASSWORD e pressiona o Botão A para exibir o **Ecrã de Entrada de Password.**

2. Existem três opções: GOLD, SILVER e BRONZE. O comprimento da palavra passe é diferente para cada opção, assim como a informação que a palavra passe contém. Escolhe a tua preferência e pressiona o Botão A.

3. Escreve cuidadosamente a palavra passe que aparece no ecrã.

NO GOLDEN SUN THE LOST AGE

4. Depois de introduzir o teu nome num novo jogo, selecciona YES para ir ao **Ecrã de Método de Transferência.** (Se estiveres a actualizar um jogo que já começaste, selecciona UPDATE do **Menu Start** para vir a este ecrã.) Selecciona PASSWORD e pressiona o Botão A.

5. Selecciona GOLD, SILVER ou BRONZE do menu, dependendo do nível de palavra passe que seleccionaste no passo 2, e pressiona o Botão A. Introduz a palavra passe no **Ecrã de Introdução de Palavra Passe.**

Se a palavra passe não funcionar, introduz de novo o cartucho e verifica a palavra passe.

Se introduziste tudo correctamente, vais ver a mensagem PASSWORD ACCEPTED! Depois tens que confirmar a transferência. Pressiona o Botão A para confirmar a transferência ou o Botão B para cancelar. Se cancelares, tens que introduzir um nome para o Isaac.

TRANSFERÊNCIA PELO CABO LINK

Se tiveres um Cabo Link, podes transferir os dados que a palavra passe Gold te dá. Primeiro, liga dois sistemas Game Boy Advance usando o Cabo Link do Game Boy Advance. Introduz o cartucho Golden Sun num sistema e no outro introduz o Golden Sun The Lost Age.

NO GOLDEN SUN

1. Escolhe CABE no **Ecrã de Método de Transferência** e pressiona o Botão A.

2. Nesta altura, as preparações para transferir os dados do Golden Sun para o Golden Sun The Losta Age estão finalizadas.

NO GOLDEN SUN THE LOST AGE

3. Depois de introduzir o teu nome num novo jogo, selecciona YES para ir ao **Ecrã de Método de Transferência.** (Se estiveres a actualizar um jogo que já começaste, selecciona UPDATE do **Menu Start** para vir a este ecrã.)

4. Selecciona CABLE no **Ecrã de Método de Transferência** e pressiona o Botão A. A transferência de dados irá começar automaticamente. De seguida tens que confirmar a transferência. Pressiona o Botão A para confirmar a transferência ou o Botão B para cancelar. Se cancelares, tens que introduzir um nome para o Isaac.

MENU START | Novo Jogo

Ao começar um novo jogo, selecciona NEW GAME (Novo Jogo) e pressiona o Botão A. Vais ver depois o Ecrã de Introdução de Nome. Introduz o teu nome como descrito anteriormente, depois escolhe END (Fim) e pressiona o Botão A para confirmar.

- Se já tiveres três ficheiros de dados gravados, a opção NEW GAME não aparece no **Menu Start**

MENU START | Continuar

Ao usar um ficheiro de dados de jogo gravado, podes continuar a jogar do último ponto de gravação. Escolhe o ficheiro de dados de jogo que desejas continuar com o + Controlo, e pressiona o Botão A.

DICA RÀPIDA! Podes gravar a qualquer altura!
No Golden Sun, podes gravar o jogo a qualquer altura, excepto durante certos eventos e durante batalhas.

MENU START | Copiar

Ecrã de selecção de dados a copiar

Podes copiar o conteúdo de um ficheiro de dados de jogo para outro. Selecciona o ficheiro que queres copiar com o + Controlo e pressiona o Botão A. O ficheiro seleccionado será automaticamente copiado para um ficheiro de dados vazio.

▸ Se já tiveres três ficheiros de dados gravados, a opção COPY não aparece no **Menu Start.**

MENU START | Eliminar

Ecrã de selecção de dados a eliminar

Escolhe esta opção para eliminares um jogo gravado. Selecciona o ficheiro de dados que desejas eliminar com o + Controlo e pressiona o Botão A. Ficheiros de dados eliminados não podem ser recuperados, portanto tenta ter a certeza absoluta que o queres mesmo eliminar.

MENU START | Batalha

Ecrã de selecção de Batalha

Ao usar um ficheiro de dados gravado, podes combater com monstros que já tenhas derrotado no jogo, ou podes reunir a tua equipa contra um grupo de amigos. Para desafiares um amigo, vais precisar de dois sistemas Game Boy Advance, duas cassetes de jogo Golden Sun com jogos gravados e um Cabo Game Link™.

▸ Se alguém da tua equipa tiver um Djinn, a opção BATTLE não vai aparecer no **Menu Start.**

MENU START | Actualização

Ecrã de selecção actualizar

Podes actualizar os dados de transferência até que a equipa não se tenha juntado à equipa do Isaac no jogo. Escolhe UPDATE no **Menu Start**. Usa o +Controlo para escolher o ficheiro que queres actualizar e pressiona o Botão A para confirmar a selecção.

▸ Se todos os ficheiros gravados tiverem já com a equipa do Isaac, a opção UPDATE não vai aparecer no **Menu Start.**

OS PERITOS

Aqueles que estão aptos a usar Sinergias, ou energias psíquicas, são chamados PERITOS. Eles carregam o sangue dos anciões que morreram durante os anos negros na qual a sua civilização foi misteriosamente eliminada. Eles detêm o poder da Sinergia, que tem as suas raízes seladas na alquimia de arte.

FELIX
(CAVALEIRO)

Perito de Terra: 18 anos
Felix, o herói principal de Golden Sun The Lost Age, nasceu e foi criado em Vale. Há três anos atrás uma grande tempestade embateu em Vale, quebrando uma grande rocha do Mt. Aleph e pensava-se que Felix tinha sido levado pela tempestade. No entanto, Saturos e Menardi salvaram-no e ajudaram-no a ligar os faróis de VÉNUS E MERCÚRIO. Mas como é que ele passou estes últimos três anos? Qual é a missão que ele tem que enfrentar agora?

JENNA
(PROFETA DE FOGO)

Perita do Fogo: 17 anos
Jenna é a irmã de Felix e uma amiga de infância de Isaac e Garet, os heróis de Golden Sun. Saturos e Menardi raptaram ela e o aluno Kraden. Ambos estão agora como reféns. Ela adora o seu irmão e aventura-se com bravura com ele, e no entanto ela ainda sente uma compaixão forte pelos seus amigos Isaac e Garet que lutaram pela vida do seu irmão.

SHEBA
(PROFETA DO VENTO)

Perita do Vento: 14 anos
Certo dia numa pequena cidade chamada Lalivero no norte do Continente Gondowan, uma rapariga nova com um destino peculiar caiu dos céus. Faran, o líder de Lalivero criou-a como sendo sua filha, mas ela sabe que tem um destino divino. No entanto, Saturos e Menardi capturaram-na a activaram uns eventos que vão chocar o mundo. Até onde vão as capacidades de Sheba para prever o futuro?

PIERS
(MARINHEIRO)

Perito da Água: desconhecida
Piers é um homem rodeado de mistérios. Quando Felix aceita Piers como parceiro, ele aprende de novo a importância de sua missão.

ALEX	KARST	AGATIO

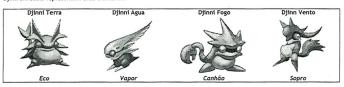
Alex vem de um clã que, por várias gerações protegeu o Farol de Mercúrio. Ele e Mia são os últimos descendentes deste clã antigo.

Karst e Agatio vêm das terras geladas do norte. Eles são membros do Clã de Fogo, como foram Saturos e Menardi antes deles.

DJINN - OS ESPÍRITOS ELEMENTARES

Os Djinn são espíritos da Terra, Água, Fogo e Vento: os quatro elementos que fazem toda a matéria. Vais encontrar muitos Djinn durante as tuas viagens e podes captura-los, derrotando-os em batalha. Usando os seus poderes sabiamente, podes aumentar as habilidades da tua personagem.

Os quatro tipos de Djinn

Os Djinn podem ser divididos por atributo em quatro tipos: Terra (Vénus), Água (Mercúrio), Fogo (Marte), e Vento (Júpiter). Em adição aos Djinn introduzidos em baixo, vais encontrar outros Djinn de cada tipo na tua aventura. Os quatro Djinn em baixo representam cada elemento.

Os Djinn tornam a tua personagem mais forte!

Usa o poder dos Djinn para melhorar as habilidades das tuas personagens para que lhes seja permitido lutar com mais eficiência nas batalhas.

Efeitos do Djinni PT. 1: Preparar um Djinni afecta a tua classe!

Quando preparas um Djinni para uma personagem, a classe da personagem pode mudar. Mudar as classes pode criar alguns atributos e também pode permitir que uses Sinergias que antes não eras capaz de usar. As classes das tuas personagens vão mudando de acordo com o tipo de Djinni que colocas. Tenta colocar diferentes tipos de Djinni para veres o que acontece.

Efeitos do Djinni PT. 2: Aumenta os atributos!

Quando colocas um Djinni, os atributos da tua personagem relacionados com aquele tipo de Djinni aumentam. Por exemplo, se colocares um Djinni Fogo, o poder de ataque de base-fogo vai aumentar. Ao mesmo tempo, a resistência para com inimigos de fogo também aumenta.

Efeitos do Djinni PT. 3: Solta os Djinn em batalhas!

Quando soltas um Djinni em batalha que estava colocado na tua personagem, esse Djinni vai-te ajudar no combate. Cada Djinni tem um poder único, portanto tenta soltar diferentes tipos de Djinni para veres o que eles fazem!

Efeitos do Djinni PT. 4: Usa os Djinn para fazeres um Summon!

Depois de teres solto um Djinni numa batalha ou colocado em Djinni em *standby*, vais poder usar o comando SUMMON para chamares um espírito poderoso. Podes chamar muitos espíritos diferentes, e quanto mais Djinn chamares, mais forte fica o espírito.

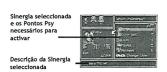
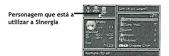
VIAJANDO PELAS TERRAS

Durante a tua aventura, vais viajar por muitas partes do mundo WEYARD. Enquanto viajas, pressiona o Botão A no mapa do mundo, nas cidades ou nas masmorras para exibir o status da tua equipa (nome, HP e PP correntes) e um menu de comandos de campo. Se pressionares o Botão A quando há um objecto ou uma pessoa directamente à tua frente, vais poder examinar esse objecto ou falar com a pessoa. Em baixo está uma explicação dos comandos de campo.

COMANDOS DE CAMPO | Sinergias

COMO USAR AS SINERGIAS

1 - Pressiona esquerda ou direita com o + Controlo para seleccionar a personagem que tem a Sinergia que desejas usar, depois pressiona o Botão A.

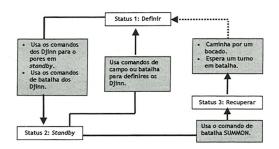
2 - Pressiona cima ou baixo no + Controlo para seleccionar a Sinergia que desejas usar, depois pressiona o Botão A. Se tiveres mais de cinco tipos de Sinergias, pressiona esquerda e direita no + Controlo para veres todas as Sinergias. Também podes pressionar os Botões L e R para mudar de personagem. Quando escolhes Sinergias que afectem objectos físicos (Move, Catch, etc.) elas activam-se assim que as escolhes aqui.

3 - Ao usar uma Sinergia que afecte outra personagem (Cure, Ply, etc.), tens que depois seleccionar a personagem na qual vais usar a Sinergia com o + Controlo, pressionando depois o Botão A.

DEFINIR ATALHOS PARA AS SINERGIAS

Podes achar vantajoso criar um atalho para alguma Sinergia que estejas a usar com mais frequência. Utiliza os Botões L e R para que possas pressionar um só botão para activar essa Sinergia.

1- Pressiona esquerda ou direita no + Controlo para seleccionar a personagem que tem a Sinergia em que desejas criar atalho, depois pressiona o Botão L ou R em que queres definir o atalho.

2 - As Sinergias que podem ser definidas com atalho estão destacadas. Usa o + Controlo para escolher a Sinergia, e pressiona o Botão A para definir o atalho.

Usa este comando para definir os Djinn às personagens ou para trocar Djinn entre personagens.

DICA RÁPIDA! Status dos Djinn
Os Djinn têm três tipos de status. Dependendo do seu status, os comandos disponíveis dos Djinn em campo e em batalha são alterados.

Pressiona Select para aprenderes mais!

Quando pressionas Select no **Ecrã de Selecção de Djinn**, uma explicação detalhada das regras importantes para usar os Djinn aparece. Pressiona cima ou baixo no + Controlo para seleccionar entre os sete tópicos e pressiona o Botão A para ler o tópico.

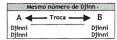
Esta informação é muito importante portanto tenta ler tudo.

OPÇÕES DISPONÍVEIS COM O COMANDO DE CAMPO DOS DJINN

- Altera o status do Djinni (*Standby* - Definido)
- Troca os Djinn com outra personagem
- Dá um Djinn de uma personagem para a outra

Ao trocar um Djinn ou ao dá-lo a outra personagem, as condições seguintes aplicam-se.

A personagem A pode dar ou trocar Djinn para a personagem B, que tem menos Djinn. A personagem B só pode trocar Djinn com a personagem A, que tem mais Djinn.

▸ Não podes trocar ou dar Djinn em recuperação.

Quando duas personagens têm o mesmo número de Djinn, eles podem trocar Djinn entre eles, mas não podem dar Djinn. Os Djinn só podem ser trocados um de cada vez.

MODIFICA O STATUS DOS DJINN (*STANDBY* - DEFINIDO)

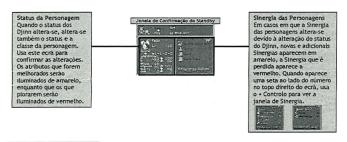
1. No **Ecrã de Selecção de Djinn**, usa o + Controlo para seleccionar um Djinni definido ou *standby*, e pressiona o Botão A.

Pressiona o Botão L no **Ecrã de Selecção de Djinn** para ver o status e a Sinergia da personagem que detém o Djinn que tu seleccionares.

2 - As palavras SET (Definido) e STANDBY aparecem em cima dos nomes dos Djinn. Podes alterar o status apontando o cursor na direcção destas palavras e pressionando o Botão A.

3 - Uma janela a perguntar-te se confirmas a tua decisão de alterar o status de DEFINIDO para STANDBY vai aparecer. Certifica-te de que aprovas as alterações dos teus atributos e Sinergias, depois pressiona o Botão A se quiseres fazer a alteração. Se quiseres cancelar, pressiona o Botão B para regressar ao ecrã anterior.

MUDAR O STATUS COM O BOTÃO R

No **Ecrã de Selecção dos Djinn**, podes alterar o status de um Djinn entre DEFINIDO (SET) e STANDBY pressionando o Botão R. Quando manténs pressionado o Botão R e pressionas SELECT, todos os Djinn no ecrã vão alternar entre DEFINIDO e STANDBY.

TROCAR DE DJINN

No **Ecrã de Selecção de Djinn**, usa o + Controlo para seleccionar um Djinn, depois pressiona o Botão B.

Podes trocar Djinn com personagens que tenham o comando TRADE (Trocar) debaixo deles.

O status das duas personagens que estão a trocar Djinn vai aparecer. Pressiona o Botão R neste ecrã para trocar entre as duas personagens com Sinergias. Quando houver mais do que uma janela de Sinergia, usa o + Controlo para mover entre as duas janelas.

Depois de confirmares todas as alterações, pressiona o Botão A para trocar de Djinn. Se decidires cancelar a troca, pressiona o Botão B para regressar ao ecrã anterior.

DAR DJINN

No **Menu de Selecção de Djinn**, selecciona o Djinn e pressiona o Botão A.

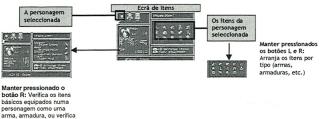
Podes dar o Djinn a qualquer personagem que tenha o comando GIVE (Entregar) debaixo deles. Selecciona uma personagem e pressiona o Botão A.

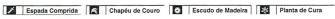
O status da personagem que dá o Djinn e a personagem que recebe o Djinn são exibidos no lado esquerdo e direito do ecrã, respectivamente. Pressiona o Botão R neste ecrã para ver a Sinergia da personagem que dá e a que recebe o Djinn. Quando existirem mais do que uma janela de Sinergia, usa o + Controlo para mover entre as janelas.

Depois de confirmares todas as alterações, pressiona o Botão A para trocar de Djinn. Se decidires cancelar a troca, pressiona o Botão B para regressar ao ecrã anterior.

Os Djinn também afectam as classes das personagens.

COMANDOS DE CAMPO | Itens

Podes comprar itens nas lojas e encontrá-los nos cofres. Com o comando ITEM, podes usar itens, equipá-los, e dar a outras personagens. Cada personagem pode carregar até 15 diferentes tipos de itens. Uma personagem só pode carregar 30 unidades de cada item.

Manter pressionado o botão R: Verifica os itens básicos equipados numa personagem como uma arma, armadura, ou verifica o status.

Aparecem muitos diferentes tipos de itens no jogo. Alguns deles produzem efeitos especiais quando equipados, enquanto outros podem-te dar a habilidade de usar novas Sinergias.

USAR E DAR ITENS

Usa o + Controlo para seleccionar a personagem que tem o item que queres usar ou dar, depois pressiona o Botão A.

Depois usa o + Controlo para seleccionar o item que queres usar ou dar. Quando houver mais do que uma janela de itens, usa o + Controlo para mover entre as janelas.

Quando seleccionas uma armadura ou uma arma que não esteja equipada, a mudança causada no teu status por equipares esse item é exibida no lado esquerdo do ecrã. Depois de seleccionares um item e pressionares o botão A, usa o + Controlo para seleccionar USE (Usar) ou GIVE (Dar), depois pressiona o Botão A.

Usa o + Controlo para seleccionar a personagem a que vais dar o item ou a que vais usar. Ao dar um item em que a personagem pode equipar, vais ver uma janela a perguntar se queres equipar o item. Escolhe YES (Sim) ou NO (Não), depois pressiona o Botão A.

EQUIPAR E REMOVER ITENS

Usando o + Controlo, selecciona a personagem que carrega o item que queres equipar ou remover e pressiona o Botão A.

Selecciona o item que queres equipar ou remover, depois pressiona o Botão A. Pressiona esquerda ou direita no + Controlo para ver mais janelas de itens. Quando seleccionas uma armadura ou arma que não está equipada, os efeitos de equipa-los vai aparecer no lado esquerdo do ecrã.

Selecciona EQUIP (Equipar) ou REMOVE (Remover) com o + Controlo e pressiona o Botão A. Quando escolhes Remove, as alterações que vão ser feitas ao teu status aparecem no lado esquerdo do ecrã.

DETALHES DE ITENS

Escolhe esta opção para exibir no lado direito do ecrã os efeitos de usar ou equipar um item. Também pode mostrar a quantidade desse item que carregas.

LARGAR UM ITEM

Podes largar um item que não precises mais. Se estiveres a carregar mais do que uma unidade desse item que queres largar, então pressiona para cima ou para baixo no + Controlo para seleccionar o número do item que queres largar e pressiona o Botão A. Vai aparecer uma janela, a perguntar-te se queres confirmar o comando de largar o item. Selecciona YES (Sim) para largar o item ou selecciona NO (Não) para cancelar, depois pressiona o Botão A. Tem cuidado para não largares nenhum item que necessites! (Alguns itens importantes não podem ser largados.)

COMANDOS DE CAMPO | Status

Podes usar o STATUS para confirmar os detalhes das habilidades e atributos da tua personagem. Também podes pressionar SELECT para ver uma lista do teu Djinn.

Pressiona o Botão L ou R para reordenar a equipa, movendo a personagem para a esquerda ou direita.

Ecrã de Detalhes de Status

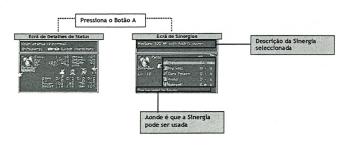
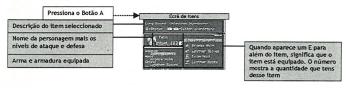
Quando seleccionas uma personagem e pressionas o Botão A, o status detalhado dessa personagem aparece. Se alinhares o cursor com um título neste ecrã, a descrição desse título vai aparecer no topo do ecrã.

INFORMAÇÃO DO ECRÃ DE STATUS

Nível - Pontos de Experiência - HP - PP	
Título	**Descrição**
LV	O nível actual da tua personagem.
EXP	Vence batalhas para ganhar Pontos de Experiência e assim aumentar o nível da personagem. Aponta aqui o cursor para veres quantos pontos necessitas para aumentar o nível.
HP	Estes são os Pontos de Dano HP (o número de danos que o personagem pode sofrer). O número à esquerda é o teu HP corrente e o número à direita é o máximo HP. Quando o teu HP atinge 0, morrer em batalha.
PP	Estes são os Pontos de Sinergia PP (o número de pontos disponíveis para usar Sinergia).). O número à esquerda é o teu PP corrente e o número à direita é o máximo PP. O número de PP desce assim que usas alguma Sinergia.
Os atributos básicos da tua Personagem	
Título	**Descrição**
ATAQUE	Quanto maior for, mais danos causam os teus ataques directos.
DEFESA	Quanto maior for, menos danos sofres dos ataques directos dos inimigos.
AGILIDADE	Quanto maior for, mais rápido podes atacar nos combates.
SORTE	A sorte aumenta a tua chance de evitar ataques especiais.

Informação dos Djinn / Elementos	
Título	**Descrição**
DJINN	Isto mostra o teu Djinn definido e o número total de Djinn para cada um dos quatro elementos.
LV	Quanto maior for a avaliação, mais probabilidades tem a personagem de usar esse elemento.
PODER	Isto mostra o poder elementar de cada elemento. Quanto maior for a avaliação, maior é o dano causado com os ataques dos elementos.
RESISTENCIA	Quanto maior for a avaliação, menos danos recebes dos ataques elementares.

Ecrã de detalhes nas alterações de status

No **Ecrã de Detalhes de Status**, podes aceder a outros ecrãs de informação de status pressionando certos botões. Em alguns ecrãs, também podes pressionar os botões L e R para ver a informação de status dos outros personagens.

No Ecrã de Itens, todos os itens das tuas personagens são exibidos. Pressiona esquerda ou direita no + Controlo para consultar todas as páginas.

Pressiona o Botão A no Ecrã de Itens para regressar ao Ecrã de Detalhes de Status.

Dica Rápida! Disposição do Status
Quando um monstro executa um ataque especial na tua batalha, esse ataque pode causar uma nova disposição do status. Estas disposições podem ser removidas com outros tipos de Sinergias ou visitando um SANTUÁRIO.

VENENO
Sofres danos enquanto está envenenado. Remove este status com um Antidote ou Cure Poison.

PICADA
A tua personagem fica paralisada e incapaz de se mover. Remove este status com Restore ou Elixir.

ABATIDO
A tua personagem é abatida em combate e não pode lutar. Remove este status num Santuário ou usando Water of Live ou Revive.

ILUSÃO
A tua personagem vai sofrer ilusões que originam alguns ataques falhados. Remove este status com Restore ou Elixir.

ADORMECER
A tua personagem fica adormecida e incapaz de se mover. Remove este status com Restore ou Elixir.

Existem outras disposições de status.

O status Ilusão, Picada e Adormecer saem da personagem quando ela é abatida.

AS CLASSES DAS PERSONAGENS

Cada personagem pertence a uma classe particular. Essa classe pode mudar quando uma personagem define um remove um Djinn. Quando a classe de uma personagem altera, também alteram os atributos da personagem.

O EFEITO DE ALTERAÇÃO DE CLASSES

Quando a classe de uma personagem muda, as seguintes alterações podem ocorrer:

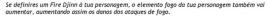
Os Atributos da Personagem Alteram-se
Quando a classe de uma personagem muda, os atributos da personagem também podem mudar. Os atributos podem subir, descer ou fazer ambos dependendo da alteração.

Alterações na Sinergia

A Sinergia disponível muda com a classe. Ao mudar de classe, tem cuidado para não desactivares nenhuma Sinergia que precises mais tarde. Verifica cuidadosamente todas as alterações antes de definires um Djinn.

OS EFEITOS DE DEFINIÇÃO DE DJINN

As classes das personagens mudam dependendo do tipo de Djinni definido. Djinn do mesmo tipo têm características individuais diferentes. Todas elas afectam os atributos das personagens quando definidos e podem ter variados efeitos quando libertados em batalha. Tenta coordenar os Djinn à tua personagem para que traga os melhores benefícios.

Se definires um Fire Djinn à tua personagem, o elemento fogo da tua personagem também vai aumentar, aumentando assim os danos dos ataques de fogo.

LOJAS, INNS E SANTUÁRIOS

Em muitas das cidades ou vilas que a tua equipa visita durante a aventura, vais encontrar LOJAS, INNS e outros locais que oferecem serviços que te podem ajudar na aventura.

ARMAS, ARMADURAS E ITENS DE LOJAS

Podes comprar armas, armaduras, HERBS e outros itens nestas lojas.

COMPRAR | Comprar Itens

Na loja selecciona os itens que queres comprar com o + Controlo e pressiona o Botão A. Quando existirem mais do que sete itens disponíveis, uma seta verde aparece no lado direito do ecrã. Podes usar o + Controlo para veres a lista e assim consultares os itens extra.

O nome e preço do item

Selecciona a personagem que vai usar o item e pressiona o Botão A. Se a personagem pode equipar o item, as alterações do status da personagem vão aparecer no canto inferior do ecrã. Se não puder equipar o item então a mensagem CAN'T EQUIP (Não pode equipar) aparece na janela de status. Na Loja de Itens, uma lista dos teus itens e o número de unidades de cada um aparece no canto inferior direito do ecrã.

Status

A personagem que recebe um item adquirido vai ser automaticamente questionado sobre se quer ou não equipar o item, desde que seja um item que a personagem possa equipar. Para equipar o item, selecciona YES (Sim) e pressiona o Botão A. Se não quiseres, pressiona NO (Não).

Se decidires equipar um item na altura, o senhor da loja vai perguntar se queres vender que vai ser substituído. Para vender um item antigo, selecciona YES (Sim) e pressiona o Botão A. Se não quiseres vender selecciona NO (Não).

VENDER | Vender Itens

Podes seleccionar e vender itens nas lojas. O preço de venda vai aparecer e podes seleccionar YES (Sim) para vender ou NO (Não) para cancelar.

ARTEFACTOS | Comprar Artefactos

Algumas vezes, as lojas têm Artefactos raros disponíveis. Podes comprar estes itens da mesma forma que compras itens normais.

REPARAR | Reparar um Item Quebrado

Itens quebrados recebem uma marca X no **Ecrã de Itens**, mas eles podem ser reparados. Depois de verificar o custo do reparo, escolhe YES (Sim) para reparar ou NO (Não) para cancelar. Depois de reparar o item, vais pode-lo usar outra vez e a marca X é removida.

INNS

Passar a noite numa Inn faz recuperar todos os Pontos Hit (HP) e Pontos da Sinergia (PP) perdidos. Os custos variam de cidade para cidade. Ficar numa Inn não faz reviver personagens nem faz a cura de disposições de status.

SANTUÁRIOS

No Santuários, podes reviver uma personagem, curar venenos e remover outras disposições. Podes usar estes serviços apenas se algum membro da tua equipa tiver alguma destas disposições.

REVIVER | Reviver Personagens

Isto vai reviver qualquer personagem que tenha morrido em batalha.

CURAR VENENO | Curar Personagens Envenenadas

Isto vai curar uma personagem envenenada.

AFASTAR O MAL | Ajudar Personagens Assombradas

Isto vai remover os espíritos que assombraram uma personagem.

REMOVER MALDIÇÃO | Ajudar Personagens Amaldiçoada

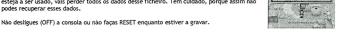
Isto vai remover itens amaldiçoados da personagem.

MENU DE PAUSA

Excepto durante eventos ou batalhas, pressionar START faz parar o jogo e abre o **Menu Pausa.**

MENU PAUSA | Gravar a tua Aventura

Podem ser gravados três ficheiros. Escolhe um dos três ficheiros para gravar os teus dados, depois pressiona o Botão A para gravar. Se gravares dados por cima de um ficheiro que já esteja a ser usado, vais perder todos os dados desse ficheiro. Tem cuidado, porque assim não podes recuperar esses dados.

Não desligues (OFF) a consola ou não faças RESET enquanto estiver a gravar.

MENU PAUSA | Dormir

Esta função é conveniente por curtos períodos de tempo, no entanto se o **Modo Dormir** durar muito tempo, a energia desliga-se automaticamente. Deves sempre gravar o teu jogo e depois desligar (OFF) o Game Boy Advance.

MENU PAUSA | Alterar Definições

Altera as definições usando o + Controlo. Quando defines AUTO SLEEP (dormir automático) para ON (Ligado), o jogo vai-se desligar automaticamente se não pressionares nenhum botão durante algum tempo. Se pressionares os Botões L e R, podes regressar ao jogo.

Pressiona e mantém os Botões L e R por três segundos para passar ao **Modo Dormir.**

COMBATER INIMIGOS

Vais enfrentar muitos inimigos em batalha durante a tua aventura. Para além dos ataques directos com armas, também podes atacar com Sinergias ou com Djinn.

BATALHAS DO INICIO AO FIM

Quando encontras um inimigo numa masmorra ou no mapa-mundo, vais entrar em batalha. Ao início de cada batalha, podes escolher FLEE (Fugir), no entanto nem sempre vais conseguir.

Quando escolhes FIGHT (Lutar) podes surpreender o teu oponente e atacar primeiro, mas também podes ser apanhado de surpresa...

A batalha ocorre por turnos. Ao início de cada turno, tens que escolher uma acção para cada personagem da tua equipa. As personagens e inimigos fazem a sua vez conforme a sua agilidade.

As batalhas terminam quando todos os inimigos forem derrotados ou fugirem. Por outro lado, se todas as tuas personagens forem abatidas em batalha, o jogo acaba. Terás depois que recomeçar da última cidade ou masmorra que tenhas estado.

COMANDOS DE PRÉ-BATALHA

Antes de cada turno em batalha, vais ter a opção de escolher se queres combater ou não.

COMANDO		Lutar

Escolhe este comando para começar o combate. Para descrição do comando lutar, consulta as páginas seguintes.

COMANDO		Fugir

Escolhe este comando para tentar escapar sem lutar. Se não conseguires fugir, vais ter que sofrer o ataque do turno jogado pelos inimigos.

COMANDO		Status

Escolhe este comando para verificar o status das personagens. Podes querer verificar o HP da tua personagem e a Sinergia disponível antes de entrar em batalha.

Regressar ao Comando de Pré-Batalha depois de escolher LUTAR
Pressiona o Botão B quando quiseres regressar ao comando de pré-batalha depois de escolheres LUTAR. Os comandos de pré-batalha também aparecem na batalha no início de cada turno.

COMANDOS DE BATALHA

Depois do Combate começar, podes usar seis comandos para combateres os inimigos.

COMANDO DE BATALHA		Ataque

Escolhe este comando para fazer um ataque directo no inimigo usando uma arma equipada. Usa o + Controlo para mover o cursor para o inimigo que queres atacar e pressiona o Botão A. Se o inimigo escolher fugir ou for abatido antes de atacares, o teu comando muda automaticamente para DEFEND.

COMANDO DE BATALHA		Sinergia

Podes usar a Sinergia para atacar um inimigo ou para curar um membro da tua equipa. Usa o + Controlo para seleccionar a Sinergia que queres usar e pressiona o Botão A.

Depois, usa o + Controlo para seleccionar o alvo para a tua Sinergia. Alguns tipos de Sinergias têm maiores alcances do que outras.

DICA RÁPIDA! Coisas para não esquecer com a Sinergia
Cada tipo de Sinergia tem o seu alcance próprio. Sinergias com grandes alcances podem afectar múltiplos alvos. Ao atacar inimigos com Sinergia, considera estas diferenças cuidadosamente antes de escolheres o alvo.

Sinergias que afectam os alvos de variadas formas
As Sinergias que afectam múltiplos alvos de variadas formas têm um efeito devastador no inimigo ou membro da equipa que se encontra no meio da área afectada. Quanto mais longe do centro desta área, mais fraco será o efeito da Sinergia (existem excepções).

O inimigo do meio vai receber mais danos

Quando o Alcance se Altera
Dependendo de como escolhes o alvo para a Sinergia, o alcance da Sinergia também pode mudar. Na imagem à direita, a Sinergia que funciona com três inimigos é centrada no inimigo mais à direita. Neste caso, a Sinergia vai afectar apenas dois inimigos, e não três.

A Sinergia Altera-se depois de soltar um Djinn
Quando usas o comando Djinn para soltar um Djinni durante uma batalha, a classe da tua personagem e Sinergia disponível vai mudar. Lembra-te de considerar se ao libertares um Djinni ele não vai desactivar uma Sinergia que necessitas.

Não uses Sinergias em demasia
A Sinergia é conveniente, no entanto deves ter cautelas para não usares em demasia. Guarda sempre para quando mais precisas. Recuperas Pontos Psy (PP) quando ficas numa Inn e quando usas determinados itens. Ao caminhar também recuperas PP lentamente.

EXEMPLOS DE SINERGIAS

Neste jogo, vais poder usar muitos tipos de Sinergias. Alguns deles estão listados aqui.

SINERGIA TERRESTRE			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
CURE	3	1	Recupera 70 HP
QUAKE	4	3	Ataca com um tremor
GROW	4	1	Usa em batalha e...?
SPIRE	5	1	Ataca com uma estalagmite
RETURN	6	-	Regressa à entrada de objectos

SINERGIA do FOGO			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
FLARE	4	3	Ataca com chamas
FUME	6	1	Ataca com uma camada de chamas
BEAM	7	3	Ataca com um raio de fogo
WEAKEN	4	1	Desce a defesa do inimigo
FLARE STORM	12	3	Ataca com uma chuva de chamas

SINERGIA da ÁGUA			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
FROST	5	3	Ataca com uma rajada de gelo
PLY	4	1	Restaura 100 HP
ANTIDOTE	2	1	Cura o veneno
COOL	6	3	Ataca com um vento que congela
RESTORE	3	1	Remove o sleep, stun e delusion

SINERGIA do VENTO			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
WHIRL-WIND	5	3	Ataca com um Tornado
RAY	6	3	Ataca com uma Tempestade
IMPACT	7	1	Aumenta o ataque de um amigo
SLEEP	5	3	Provoca o sono nos inimigos
MIND READ	1	-	Lê a mente de alguém

COMANDO DE BATALHA | Djinn

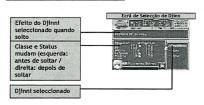
Este comando permite soltar um Djinni definido ou colocar em standby.

Condições para usar Djinn

Durante os combates, dependendo do estado do Djinni, vais poder fazer coisas diferentes com o comando DJINN. Quando todos os teus Djinn estão a recuperar, vais poder escolher o comando DJINN, no entanto não vais poder fazer nada.

Condição do Djinn
Definido
Standby
Recuperação

Opções de Comandos Djinn
Solta ou troca um Djinni em standby
Define um Djinni
Nenhum

SOLTAR DJINN DEFINIDOS

Primeiro selecciona um Djinni para usar. Podes soltar qualquer Djinni definido. O efeito de soltar um Djinni e alterações de status são exibidos. Depois de seleccionar um Djinni, pressiona o Botão A.

Quando soltas um Djinni, esse Djinni vai atacar um inimigo ou vai usar uma habilidade especial num membro da equipa. Dependendo no tipo de Djinni, podes ter que escolher um inimigo como alvo para o ataque ou um membro da equipa como alvo para a habilidade especial do Djinni.

Quando for o teu turno na batalha, o teu Djinni vai soltar o ataque ou a habilidade especial. O Djinni solto vai ficar em standby, e no próximo turno, vais poder usar o comando SUMMON.

COMO COLOCAR UM DJINNI EM STANDBY

Primeiro selecciona um Djinni para definir. Podes definir qualquer Djinni cujos nomes apareçam a vermelho. A condição do Djinni e os efeitos no status provocados pela definição do Djinni aparecem no ecrã. Depois de seleccionares um Djinni, pressiona o Botão A.

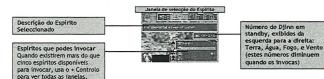
Quando for a tua vez de atacares na batalha, vais poder definir o Djinni. No próximo turno, podes soltar o Djinni definido.

COMANDO DE BATALHA | | **Summon**

Usar um Djinni em standby, podes fazer um Summon (invocar) a um espírito poderoso. Qualquer Djinni usado para fazer um Summon fica depois em recuperação.

<u>O Básico de fazer um Summon</u>
Para fazer um summon, tens que ter pelo menos um Djinni em standby. Com o número de Djinn adquiridos a aumentar, os tipos de espíritos a que podes fazer um Summon também aumenta.

COMO FAZER UM SUMMON

1 - Selecciona SUMMON e pressiona o Botão A. Usa o + Controlo para seleccionar o espírito que queres invocar e pressiona o Botão A.

DICA RÁPIDA! Qualquer um pode invocar!
Só podes controlar os Djinn que estão na tua posse com o comando DJINN, no entanto enquanto um membro da tua equipa tiver um Djinni em standby, qualquer um pode usar esse Djinni para invocar. Enquanto houver suficientes Djinn em standby, dois membros da equipa podem invocar o mesmo espírito no mesmo turno.

2 - Selecciona os inimigos que o espírito invocado vai atacar. Pressiona esquerda ou direita no + Controlo para seleccionar o alvo, e pressiona o Botão A. Quando invocas um espírito, a tua força elementar do mesmo tipo que o espírito invocado sobe durante a duração do combate. Quanto mais forte for o espírito, mais a tua força elementar sobe.

DICA RÁPIDA! Os efeitos de Invocar

O número de Djinn em standby é exibido por tipo na **Janela de Selecção de Summon.** Sempre que usas um Djinn para invocar, estes números vão descer por número e tipo de Djinn usado para invocar. Quando estes números descem, desce também o número e tipo de espíritos que podes invocar. Claro que estes Djinn e espíritos nunca são usados no seu todo, portanto se recuperares um Djinn no **Modo Standby**, podes recuperar a habilidade para invocar.

COMO FAZER UM SUMMON

Os espíritos invocados alcançam todos os inimigos. Quando moves o cursor com o + Controlo para seleccionar um inimigo para o espírito atacar, o cursor move-se por entre os inimigos como mostra a figura à direita. Faz isto para escolher de quem dos inimigos afectados, aquele que mais dano vai sofrer.

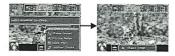
DICA RÁPIDA! Depois de Invocar
Os Djinn habituados a invocar um espírito, passam para a recuperação depois de invocarem. Os Djinn em recuperação voltam a ficar automaticamente definidos a uma personagem depois de um turno de batalha terminar ou de se caminhar no mapa-mundo ou masmorra. Um som avisa-te quando um Djinni passar de Recuperação para DEFINIDO enquanto a equipa caminha.

ESPÍRITOS PARA INVOCAR

Existem muitos diferentes tipos de espíritos que os membros da tua equipa podem invocar. Quando o número de Djinn em standby aumenta, vais poder invocar mais espíritos.

Nome do Espírito	Djinn necessário	Descrição
VENUS	1 Djinni Terra	Um espírito da Terra
MARS	1 Djinni Fogo	Um espírito do Fogo
RAMSES	2 Djinni Terra	Um guardião faraó imortal
KIRIN	2 Djinni Fogo	Um espírito em chamas

COMANDO DE BATALHA		Item

Podes usar alguns itens que carregas durante a batalha. Primeiro escolhe o item que vais usar e pressiona o Botão A. Depois, selecciona o alvo em que queres usar o item. Dependendo no item, o alvo pode ser uma equipa ou um inimigo. Depois de escolheres o alvo, pressiona o Botão A para confirmar.

DICA RÁPIDA! Nem todos os itens podem ser usados em batalha!
No **Ecrã de Selecção de Itens,** os itens que aparecem a amarelo não podem ser usados. Os nomes dos itens usáveis aparecem a branco.

COMANDO DE BATALHA		Defender

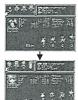
Podes diminuir os danos que sofres de um ataque do inimigo defendendo. Selecciona o comando DEFEND com o + Controlo, e pressiona o Botão A. Quando a personagem tiver o HP fraco, ou quando não há nada a fazer, deves usar o DEFEND.

A REUNIÃO DOS PERITOS

Quando te aproximas do final do jogo, a equipa do Felix e a do Isaac juntam-se, ficando assim um total de oito companheiros para controlar. A explicação seguinte ensina-te como é que deves controlar as oito personagens.

ADIÇÕES AO ECRÃ DE STATUS

Apesar de o número de personagens da tua equipa aumentar de quatro para oito, o números de personagens que podem fazer ataques directos durante um combate é limitado para quatro. Podes alterar a ordem em que as personagens se encontram facilmente no **Ecrã de Status.** (Também podes trocar durante um combate).

As tuas personagens estão agrupadas de acordo com a linha de ataque que definiste, com se vê nas imagens. Troca de grupo pressionando cima e baixo no +Controlo. Selecciona a personagem que queres trocar de posição pressionando esquerda e direita no +Controlo. Depois de seleccionar uma personagem pressiona o Botão L e R para alterar a sua posição na linha de ataque.

ADIÇÃO AOS COMANDOS DE PRÉ-BATALHA

Quando quiseres trocar uma personagem do grupo de ataque com uma do grupo de suporte durante um combate, selecciona SWITCH nos comandos de pré-batalha e pressiona o Botão A.

De seguida, usa o +Controlo para selecciona a personagem que queres colocar fora da batalha.

O nome e o status da personagem em standby são exibidos. Usa o +Controlo para alterar a personagem que queres colocar em combate e pressiona o Botão A.

Apenas uma das quatro personagens pode ser alterada por turno.

LISTA DE DJINNI

ELEMENTO	NOME	EFEITOS DE DEFINIÇAO	HABILIDADES EM COMBATE
TERRA	ECHO	HP+9, PP+4, ATK+3	Ataca com um golpe duplo
	IRON	HP+11, DEF+2, AGL+2	Aumenta a defesa da equipa
	STEEL	HP+9, ATK+4, DEF+2, LUCK+1	Recebe HP do inimigo com um beijo
	MUD	HP+10, PP+4, AGL+3	Diminui a velocidade do inimigo
	FLOWER	HP+12, PP+4	Recupera o HP da tua equipa
ÁGUA	FOG	HP+9, DEF+2, AGL+2, LUCK+1	Diminui a visibilidade do teu inimigo com nevoeiro
	SOUR	HP+8, PP+4, ATK+3	Reduz a resistência do inimigo
	SPRING	HP+11, PP+5	Recupera o HP com ervas de recuperação
	SHADE	HP+9, DEF+3, LUCK+2	Cria um escudo aquático
	CHILL	HP+10, PP+3, DEF+2	Reduz a defesa do inimigo com um ataque
FOGO	CANNON	HP+10, ATK+3	Ataca com a força de Marte
	KINDLE	HP+8, ATK+5, LUCK+1	Aumenta o ataque de toda a equipa
	SPARK	HP+11,PP+6	Faz renascer um amigo da equipa
	CHAR	HP+9, ATK+2, AGL+2, LUCK+1	Paralisa o inimigo com um sopro forte
	COAL	HP+11, PP+3, AGL+3	Aumenta a agilidade da equipa
VENTO	BREATH	HP+9, DEF+3, ATK+3	Restaura o HP rapidamente
	BLITZ	HP+10, PP+4, ATK+3	Confunde o inimigo com um ataque rápido
	ETHER	HP+8, PP+4, AGL+3, LUCK+2	Recupera o PP
	WAFT	HP+11, ATK+4	Acalma o inimigo com umas sementes
	HAZE	HP+10, DEF+2, AGL+4, LUCK+2	Esconde-te para evitar danos

SUMMONS

NOME	DJINN NECESSÁRIO	NOME	DJINN NECESSÁRIO
VENUS	1 TERRA	MARS	1 FOGO
RAMSES	2 TERRA	KIRIN	2 FOGO
CYBELE	3 TERRA	TIAMAT	3 FOGO
ZAGAN	1 TERRA/1 FOGO	FLORA	1 TERRA/2 VENTO
MERCURY	1 ÁGUA	JUPITER	1 VENTO
NEREID	2 ÁGUA	ATALANTA	2 VENTO
NEPTUNE	3 ÁGUA	PROCNE	3 VENTO
MEGAERA	1 FOGO/1 VENTO	MOLOCH	1 VENTO/2 ÁGUA

SINERGIA DIPONIVEL FORA DE BATALHA

Usa os Botões L e R para criar atalhos para qualquer das Sinergias. Estas sinergias podem ser usadas em todo o lado, excepto durante um combate.

NOME	EFEITO	PP USADO
MOVE	Move um objecto	2
RETREAT	Regressa à entrada da masmorra	6
MIND READ	Lê a mente de alguém	1
REVEAL	Revela objectos escondidos	1
GROWTH	Cresce a videira	4
WHIRLWIND	Afasta folhas	5
FROST	Congela poças em colunas de gelo	5
CURE	Recupera 70 HP	3
CURE WELL	Recupera 150 HP	7
PLY	Recupera 100 HP	4
PLY WELL	Recupera 200 HP	8
TREMOR	Agita um objecto	1
CURE POISON	Cura um membro envenenado	2
LASH	Levanta e move objectos leves	1
POUND	Guia um objecto até ao chão	2
SCOOP	Escavar em terreno mole	1

A ARENA

Vai para a Arena para combater muitos monstros ou para desafiar uma equipa de amigos. Não podes usar o **Menu Pausa** ou a **Função Dormir** no **Modo Arena.**

Consulta toda a informação necessária antes de jogares uma BATALHA LINKED.

ENTRAR NA ARENA

Primeiro escolhe BATTLE no **Menu Start.** Vais depois poder ver o **Ecrã de Selecção de Ficheiro.** Usa o + Controlo para seleccionar um ficheiro de dados para usar na arena e pressiona o Botão A. Depois de seleccionares o ficheiro, vais entrar na **Sala de Espera.**

Estes ícones mostram a lista de melhores séries de vitórias que gravaste na arena.

Fala com esta pessoa para receber o mesmo tratamento que recebes num Santuário.

Fala com esta pessoa para saberes quantas BATALHAS com MONSTROS já ganhas-te.

Recordes das Batalhas em Link:
Fala com ele da frente da mesa para saberes o teu total de vitórias.
Fala com ele da esquerda da mesa para saberes a tua participação mais longa.

Recepção
Fala com a rapariga nesta mesa para entrar na batalha.

Círculo do Gladiador

Vem aquí para voltar ao Menu Start.

BATALHA COM MONSTROS — Um Jogador

Se te aproximares da recepção sem antes fazer o link com outro Game Boy Advance, podes entrar na Batalha com Monstros. Fala com a rapariga ao balcão e escolhe YES (Sim) para entrar. Escolhe NO (Não) para cancelar. Quando estiveres pronto para entrar na batalha, vai para o Círculo do Gladiador que fica no lado direito do balcão. Depois de entrares no Círculo do Gladiador, a porta da frente abre e combate começa.

As Batalhas com Monstros funcionam da mesma forma que as da tua aventura. Quando a batalha termina, voltas para a sala de espera.

Quando a Batalha com Monstros termina, voltas à sala de espera. Depois de ganhares uma Batalha com Monstros, tens a opção de passares à batalha seguinte. Escolhe YES (Sim) para continuar a batalha ou pressiona o Botão B para cancelar. Se perderes uma batalha, a Batalha com Monstros termina.

Informação de Batalhas com Monstros

- Nas Batalhas com Monstros só aparecem monstros que já tenhas encontrado na aventura.
- Quando sais depois de uma batalha, o HP e o PP da tua equipa voltam ao máximo. Eles não voltam ao máximo se continuares uma batalha.
- Podes continuar as Batalhas com Monstros até todos os membros da equipa morrerem.
- Nas Batalhas com Monstros não recebes moedas nem experiência.

BATALHA LINK	Dois Jogadores

Quando ligado com outro Game Boy Advance, podes começar batalhas para um jogador ou dois jogadores na mesa da recepção. Se o teu oponente aceitar o pedido para uma batalha, a luta começa. Quando estiveres pronto para entrar em combate, vai para o círculo no lado direito da mesa da recepção. Quando ambos os jogadores estiverem nos seus círculos, a porta abre-se e o combate começa.

Combater outro membro da equipa é o mesmo que combater os monstros no jogo. Ao início de cada turno, os jogadores introduzem os seus comandos, e a acção para esse turno começa. Quando a batalha termina, voltas para a sala de espera.

Os resultados das Batalhas de Conexão são gravados automaticamente. Podes consultar estes resultados no Contador de Batalhas de Conexão. Tens que te aproximar do contador sempre que quiseres começar uma Batalha de Conexão.

Se o Cabo Link™ do Game Boy Advance não estiver correctamente conectado, só estarão disponíveis as Batalhas com Monstros.

Informação de Batalhas em Link

- Nas Batalhas de Conexão podem participar equipas com um máximo de três membros.
- Nas Batalhas com Monstros não recebes moedas nem experiência.
- Depois de um jogador introduzir todos os seus comandos, o outro jogador tem que introduzir os comandos dentro de 15 segundos, senão todas as personagens ficam com o comando DEFEND.

A personagem mais à direita não vai poder lutar

USAR O CABO LINK DO GAME BOY ADVANCE

Aqui está toda a informação que precisas para fazer a ligação de dois sistemas Game Boy Advance.

Equipamento Necessário

Sistemas Game Boy Advance:..Um por jogador
Cassetes de Jogo:..Um por jogador
Cabos Link Game Boy Advance:..Um cabo

Instruções de Ligação

1. *Certifica-te que os Interruptores de Energia estão ambos desligados (OFF), depois introduz as cassetes de jogo na ranhura de jogo.*
2. *Conecta o Cabo Game Link no Conector de Extensão Externa (EXT) em cada um dos sistemas.*

- *Jogador Um será aquele que tiver a parte mais pequena do cabo conectado no sistema.*

Resolução de Problemas

Podes ser impossibilitado de transferir informação ou de experimentar mau funcionamento em qualquer das situações seguintes:

- *Quando estiveres a usar quaisquer outros cabos além dos cabos Game Link do Game Boy Advance.*
- *Quando qualquer cabo Game Link não estiver totalmente introduzido em qualquer sistema de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link for removido durante a transferência de informação.*
- *Quando estiverem ligados mais do que dois sistemas de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.*